

[NOTATIONS] Étendre la notation des fingerslots

Modérateurs : fel2fram, Lindor


Phlogistique
Wikititeur



[NOTATIONS] Étendre la notation des fingerslots

dim. 19 avr. 2009 14:00

Dans le topic sur les Swing, des interrogations ont été soulevées sur la façon de noter la position du mod entre les doigts. Je pense que ces interrogations doivent être généralisées, et qu'une modification de la grammaire est nécessaire pour y répondre.
Comme de toute façon on sera 10 dans le monde à s'y intéresser et à savoir de quoi il en retourne, la proposition que je vais faire est la plus naturelle et intuitive possible, au détriment de la concision.

Pour rappel sur la notation actuelle : un fingerslot est une liste de doigts en contact avec le stylo à un moment donné. On peut utiliser des fingerslots comme "11" pour indiquer que le stylo est pris en sandwich par le doigt. Néanmoins, il arrive que le doigt aie trois points de contact ou plus avec le stylo lorsqu'on le tient en 11.

Je propose de rajouter à la notation d'un fingerslot la possibilité de mettre des indications sur le point de contact entre le stylo et les doigts, entre parenthèses et après l'écriture du fingerslot classique. On aura donc par exemple un Sonic 23(indications sur la position de départ)-12(indications sur la position d'arrivée).

Chaque indication est séparée par une virgule. L'ordre peut être important, mais je pense qu'inverser l'ordre ne change rien.

Une indication est formée par au moins un des éléments suivants :
- Position du stylo par rapport à un doigt. Par exemple, dans son combo du round 3 du WT 2009, s777 fait un Charge 1234(above 1, under 2, above 3, under 4). Notez toutes les autres possibilités de Charge 1234. Le Swing de base est un Swing 12(under 1, under 1, above 2, above 2), qui peut aussi être noté Swing 1122(under 1, under 1, above 2, above 2), Swing 1212(under 1, above 2, under 1, above 2), ou toute autre combinaison
- Partie du stylo en contact avec le doigt. On se limite à "tip", "cap" et "body". "tip" est la position finale d'un Arc 12-B. "cap" est toute position dans laquelle on peut réaliser des wiper. "body" est toute position dans laquelle on ne peut pas faire de wiper. (Les wipers en milieux de corps ne comptent pas dans ces considérations). "grip" est un synonyme de "cap".

Si les deux éléments sont présent dans une seule indication, on met la partie en contact avant la position. Par exemple, on peut écrire un Wiper reverse 12 en étant très pédant de la façon suivante : Wiper reverse 12(cap under 1, cap above 2). Quand on utilise "P" ou "B", on remplace "under" ou "above" par "on" : Arc 12-B(tip on B).

Notez que ce n'est qu'une proposition initiale, et qu'elle a encore des problème (notamment le manque de spécification de "under" et "above", et l'impossibilité de spécifier qu'on est sur le coté. J'ai des idées pour règler ce problème, mais elles sont bof.)

PS: non-informaticiens, ne lisez pas ce PS !

Masquer

Une grammaire approximative (en ignorant les espaces) des breakdowns avant le changement.

CODE : TOUT SÉLECTIONNER

```
breakdown ← full_trick_name ( ( ' > ' | ' ~> ' | ' >~ ' | ' ~ ' ) full_trick_name)*
full_trick_name ← modifier? trick_name direction? number_of_spins? (slot ( '-' slot)?)? ('
slot ← zone+
zone ← '1' | '2' | '3' | '4' | 'T' | 'P' | 'B'
```

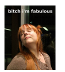
Avec le changement proposé :

CODE : TOUT SÉLECTIONNER

```
breakdown ← full_trick_name ( ( ' > ' | ' ~> ' | ' >~ ' | ' ~ ' ) full_trick_name)*
full_trick_name ← modifier? trick_name direction? number_of_spins? (slot ( '-' slot)?)? ('
slot ← zone+ ( '(' indication (', ' indication)* ')' )?
zone ← '1' | '2' | '3' | '4' | 'T' | 'P' | 'B'
indication ← mod_part | position | (modpart position) | (modpart 'on'  ('P' | 'B'))
position ← ('above' | 'under') zone+
modpart ← 'body' | 'cap' | 'tip' | 'grip'
```

Dernière modification par Phlogistique le sam. 23 mai 2009 16:40, modifié 1 fois.

> [01:12:34] <Lindor> En même temps, les autres sont tous bêtes
> [01:12:43] <Lindor> soit dit sans vouloir les rabaisser, bien sûr



Lindor
Pen Spinnerette - 2 avertissements



Re: [nomenclature] Étendre la notation des fingerslots

dim. 19 avr. 2009 18:33

Rien compris à la partie informatique.
Par contre, tes deux distinctions (positions du stylo par rapport à un doigt et partie du stylo en contact avec les doigts) sont bien trouvées, mais j'en rajouterai une troisième, toute simple, dont on se sert déjà plus ou moins : phalange considérée (on distingue déjà ça avec weissan, korean et normal backaround).

ensuite, il faut pouvoir distinguer, dans certains cas, les extrémités du mod.
Exemple :
pour un back reverse 1.5, le mod est tenu, en palm down, à un grip (enfin, une extrémité quoi), majeure partie du stylo vers le bas.
Pourtant, avec la majeure partie du stylo vers le haut, un ample mouvement de main permets, sans faire glisser le mod d'acune manière, de réaliser aussi un backaround reverse 1.5. Le trick obtenu est extrèmement différent (je retrouverai l'hybrid du pyralux qui emploie cette variante du back rev 1.5 si vous voulez voir à quoi ça ressemble).
Malheureusement, il n'y a aucune notation qui distingue ces deux back rev 1.5, qui n'ont rien à voir visuellement parlant.

Quant à définit une nomenclature précise, y'a plus qu'a, t'as bien posé le sujet donc propose des termes, moi j'ai la flemme ^^

EDIT => en fait j'ai lu la partie informatique et j'ai compris. Avant je l'avais pas lue ^^
Personnellement, je serai plus partisan d'essayer de trouver une notation certe intuitive, mais plus concise.

Ah, et un point important que j'ai oublié => folded ou unfolded peut aussi être une précision utile (comme crossed et une crossed, stuck et unstuck, même si ces deux dernières sont plus occasionnelles).

Je vous aime tous, sauf un.





Phlogistique
Wikititeur

Re: [nomenclature] Étendre la notation des fingerslots

dim. 19 avr. 2009 19:02

> Personnellement, je serai plus partisan d'essayer de trouver une notation certe intuitive, mais plus concise.

Tu parles du post scriptum, ou du post lui-même?

> phalange considérée (on distingue déjà ça avec weissan, korean et normal backaround).

phalanx (numéro de la phalange). Par exemple, Backaround 12 (Weissan style) peut s'écrire Backaround 12(phalanx 1). On peut préciser plusieurs phalanges si le point de contact n'est pas précis. Par exemple, un Backaround tel que je le réalise naturellement est un Backaround 12(phalanx 23).

> ensuite, il faut pouvoir distinguer, dans certains cas, les extrémités du mod.

Ce qui me fait penser qu'on pourrait avoir front cap, back cap, front tip, back tip. Ne sert que pour les single caps, et je suis pas sur que ce soit utile ni pratique.

> pour un back reverse 1.5, le mod est tenu, en palm down, à un grip (enfin, une extrémité quoi), majeure partie du stylo vers le bas.

Beaucoup plus compliqué à définir rigoureusement et clairement. Je vais y réfléchir.

> Ah, et un point important que j'ai oublié => folded ou unfolded peut aussi être une précision utile (comme crossed et une crossed, stuck et unstuck, même si ces deux dernières sont plus occasionnelles).

Ça ne concerne pas la notation des fingerslots, AMHA.

> [01:12:34] <Lindor> En même temps, les autres sont tous bêtes
> [01:12:43] <Lindor> soit dit sans vouloir les rabaisser, bien sûr

Lindor
Pen Spinnerette - 2 avertissements

Re: [nomenclature] Étendre la notation des fingerslots

dim. 19 avr. 2009 19:47

pour le dernier point tu as raison, en fait ça partait d'une nomenclature que j'avais voulu faire pour les fingerslot, il y a très longtemps, et dans laquelle je considérais que le doigt était en dessous du mod lorsqu'il était plié, et au dessous lorsqu'il était tendu. Dans le cas que je considérais ça marchait, mais j'avais abandonné parce que c'était non généralisable. ça m'est jsute revenu en tête et je l'ai ajouté à mon poste sans prendre le temps d'y réfléchir.

Je vous aime tous, sauf un.


Phlogistique
Wikititeur



Re: [nomenclature] Étendre la notation des fingerslots

lun. 20 avr. 2009 01:01

> **Almad28 a écrit :**
> Par contre...
>
> > breakdown ← full_trick_name ((' > ' | ' ~> ' | ' >~ ' | ' ~ ') full_trick_name)*
> > full_trick_name ← modifier? trick_name direction? number_of_spins? (slot ('-' slot)?)? ('[p' slot? ']')? ('[s ' number_of_spins ']')? '[c]'?
> > slot ← zone+
> > zone ← '1' | '2' | '3' | '4' | 'T' | 'P' | 'B'
>
> Beau travail, mais vous savez plus trop quoi inventer... Enfin si justement !

Rien inventé, juste écrit des trucs qu'on savait déjà sous forme de grammaire formelle parce que ça m'amuse.

> [01:12:34] <Lindor> En même temps, les autres sont tous bêtes
> [01:12:43] <Lindor> soit dit sans vouloir les rabaisser, bien sûr

KIRGO



Re: [nomenclature] Étendre la notation des fingerslots

mer. 29 avr. 2009 23:01

ça peut être intéressant également cette notation avec les pass un peu spécials, un peu dans le genre de l'east sonic. Il y a en effet un problème dans le pass, c'est un pass 34-12 sauf que les doigts ne sont pas dans la position habituelle. On peut faire la même chose de 12 vers 34: prenez votre mod en 12, pliez votre annulaire, et faites un pass de 12 vers ce bizarre slot 34, en dépliant l'annulaire une fois le mod en 34. Et justement je me demandais comment on pouvait breakdowner ça, ce serait une bonne solution de spécifier la position des doigts par rapport au mod.
Très joli en tout cas, mais en effet fort fort long =S

Zombo
Pen Spinner

Re: [nomenclature] Étendre la notation des fingerslots

mer. 29 avr. 2009 23:28

puisqu'on est sur le sujet d'entendre la notation des fingerslots, je propose un systeme pour couvrir un vaste domaine de possibilites. Je pense toutefois que c'est un systeme orthogonal au probleme qui est presente initialement dans ce sujet, donc desole si c'est HS.

je propose un systeme modulaire pour couvrir des situations qui se rattache a un systeme de fingerslots de base, j'appelle ca le "modifier" systeme. Il est compose d'un module de base, qui decrit les doigts d'une seule main. Par exemple, le systeme le plus commun c'est T1234. L'extension que vous decrivez pour parler des points de contact seraient inclut dans ce module de base pcq ca affecte directement de slots pour 1p1h.

Les modules d'extension qu'on peut ajouter decrivent d'autres situations. Par exemple:

1- Un module pour decrire la dominance d'un membre, utile par exemple pour decrire les deux mains.
2- Un module pour distinguer different spinneurs, utile lorsque un breakdown doit decrire un combo qui utilise plusieurs spinneurs.
3- Un module pour distinguer les mains et les pieds, utile lorsque un breakdown requiert l'usage des orteils.
4- Un module pour decrire autres membres du corps
5- Un module pour decrire l'environment
6- Un module pour combos avec multiple stylos (Xp_h, X > 1)
etc.

Presentement on travaille sur le module #1 et #2 seulement, pas encore toucher le reste.

Comme je l'ai dit, c'est un systeme modulaire, ce qui veut dire que tu utilise seulement les modules que ta besoin pour decrire un combo. De plus, sa plus grande force est que les modules sont compatible entre eux, ce qui veux dire que des situations plus complexes peut etre decrit en utilisant plusieurs modules combine ensemble.

Par exemple: le module de base decrit le 1p1h. Avec le module #2, on peut decrire un spin qui utilise plusieurs personnes, mais chaque personne spinne avec une main seulement et on utilise seulement 1 stylo. Avec module #1-#2-#6, on peut decrire un combo qui utilise plusieurs personnes, chaque personne pouvant utiliser ses deux mains, avec multiple stylos. La complexite du combo peut etre modele par le nombre de modules necessaires pour decrire la situation.

Chaque module utilise son propre "modifier" pour modifier une notation de base. Par exemple, si on considere ' comme le symbole pour modifier la dominance dans le module #1, cela veut dire que:

1'2' signifie le slot 12 sur la main non-dominante
1'2 signifie un slot qui utilise l'index de la main non-dominante, avec le majeur de la main dominante
12 pareil comme si on utilise le module de base, c 12 sur la main dominante.

De plus, le systeme comprend un notation qui simplifie les longues sequences ou les meme modifiers sont tjrs applique, on appelle ca le bracket system.

Par exemple:

[']12-34[/'] signifie 12-34 sur la main non-dominante. Equivalent a 1'2'-3'4'

[']12-3[/']4 signifie 1'2'-3'4.

etc.

Le bracket systeme est optionel et peut simplifier la lecture dans certaines situations.

Pour le module 2, on peut considerer les lettres majuscules comme indicateur de chaque spinneur.

Par exemple, A B C sont trois spinneurs differents. Donc:

1A2A-3B4B indique une transition 12 du spinneur A vers 34 du spinneur B.

1A1B inidque un slot forme par l'index du spinneur A et l'index du spinneur B

1'A2'B indique le meme slot, mais avec les mains non-dominantes de A et B

[A]12-34[/A] indique une transition entierement sur la main dominante du spinneur A

La vrai force de ce systeme est mis en valeur dans l'analyse formelle de combos et aussi le domaine de transformation et generation de combo.

.: Blog - Music Rotation - **Classical Music 101**



Phlogistique
Wikititeur



Re: [nomenclature] Étendre la notation des fingerslots

 jeu. 30 avr. 2009 02:20

> puisqu'on est sur le sujet d'entendre la notation des fingerslots, je propose un systeme pour couvrir un vaste domaine de possibilites. Je pense toutefois que c'est un systeme orthogonal au probleme qui est presente initialement dans ce sujet, donc desole si c'est HS.

Ce n'est pas orthogonal, l'idée est semblable avec des notations différentes. J'avais l'intention de rajouter des possibilités d'indications utilisables seulement dans certains cas à ma proposition, mais ne l'avais pas encore fait. La principale différence est que la notation dont tu parle s'applique à chaque doigt, lorsque celle que je proposais s'applique à un fingerslot entier.

Sauf le module 6, qui est relativement différent. À ce sujet, pas besoin d'une syntaxe compliquée pour décrire l'utilisation d'un stylo parmi plusieurs. Il suffirait de rajouter avant le trick (with nom-du-stylo), ou nom-du-stylo est une chaîne de caractères arbitraire décrivant le stylo, et laissée à la discrétion du breakdowner ("pen 1" et "pen 2" à défaut, ou "red mx" et "blue kt" si le combo utilise ces deux stylos, etc.).

L'utilisation de plusieurs stylos pose surtout un autre problème : faut pouvoir noter deux tricks, ou même deux combos, qui sont exécutés simultanément. Une idée serait simplement de mettre "//" entre deux tricks réalisés en même temps. Le problème, c'est que pendant que je réalise un trick avec un stylo, je peux en réaliser plusieurs avec l'autre.

> [']12-34[/'] signifie 12-34 sur la main non-dominante. Equivalent a 1'2'-3'4'

Le problème de ce genre de notation c'est que l'on sera 15 dans le monde à savoir ce que ça signifie. Aujourd'hui déjà, alors que la notation des hybrides était déjà là avant que j'arrive dans le monde du PS, on me regarde avec des grands yeux quand j'utilise la version formelle de la notation des tricks interrompus.
C'est pour ça que dans ma proposition j'ai sacrifié la concision à la lisibilité : c'est fait pour qu'un spinner ne s'intéressant pas à la nomenclature comprenne tout de même un breakdown qui utilise cette notation.

>

[01:12:34] <Lindor> En même temps, les autres sont tous bêtes
[01:12:43] <Lindor> soit dit sans vouloir les rabaisser, bien sûr

Zombo
Pen Spinner



Re: [nomenclature] Étendre la notation des fingerslots

jeu. 30 avr. 2009 07:16

je dit orthogonale pcq je ne pense pas qu'on puisse traite des "points de contact multiple" de facon elegante utilisant les modifiers

le slot 11 c'est un veritable slot qui est incorpore dans la notation T1234, ta pa besoin de modifier pour ca, tecrit 11 et c fini. c'est donc dire que ca fait parti du module de base

> Sauf le module 6, qui est relativement différent. À ce sujet, pas besoin d'une syntaxe compliquée pour décrire l'utilisation d'un stylo parmi plusieurs. Il suffirait de rajouter avant le trick (with nom-du-stylo), ou nom-du-stylo est une chaîne de caractères arbitraire décrivant le stylo, et laissée à la discrétion du breakdowner ("pen 1" et "pen 2" à défaut, ou "red mx" et "blue kt" si le combo utilise ces deux stylos, etc.).

bin justement, t'aurai juste a ecrire avec le bracket system:

[RED MX]blah blah blah[/RED MX]

faut juste se souvenir que ta besoin d'utiliser les brackets pour garder ca uniforme. ca aide aussi pour le parsing si on besoin de mechaniser ca.

le problem de synchronization de plusieurs tricks en meme temps pourrait necessiter un autre module

> Le problème de ce genre de notation c'est que l'on sera 15 dans le monde à savoir ce que ça signifie. Aujourd'hui déjà, alors que la notation des hybrides était déjà là avant que j'arrive dans le monde du PS, on me regarde avec des grands yeux quand j'utilise la version formelle de la notation des tricks interrompus.
> C'est pour ça que dans ma proposition j'ai sacrifié la concision à la lisibilité : c'est fait pour qu'un spinner ne s'intéressant pas à la nomenclature comprenne tout de même un breakdown qui utilise cette notation.

ca c'est pas un probleme du concept du modifier, mais plutot de quel symboles concrets tu va utiliser pour representer ton information.

a mon avis j'ai choisi ' pour representer main non-dominante pcq ' c'est un symbole tres connu pour represente l'opposition. On voit ce symbole en mathematique et aussi dans d'autres manips (par exemple, cube rubik). Donc je pense que c'est un symbole qui est intuitif a saisir.

j'ai choisir le system bracket [] [/] pcq presque tout le monde utilise deja ce systeme sous la forme de BBCode sur des forums donc la encore, c deja un concept tres familier pour tous.

Mais ce que j'aime vraiment du bracket system, c'est que tu peut ajouter dans ton forum les brackets comme etant un vrai BBCode qui sera formatte par ton forum.

Par exemple, disons que ['] blah blah [/'] deviendrait dans mon forum = **[']blah blah[/']**

ca veut dire que gratuitement, j'obtiens un formattage gratuit de mon breakdown!!!

.: Blog - Music Rotation - **Classical Music 101**







Re: [nomenclature] Étendre la notation des fingerslots

jeu. 30 avr. 2009 16:20

> **zombo a écrit :**
> je dit orthogonale pcq je ne pense pas qu'on puisse traite des "points de contact multiple" de facon elegante utilisant les modifiers

OK. Néanmoins, il serait préférable de trouver un moyen d'unifier le concept. Tout élargissement de la grammaire est une grosse perte en nombre de personnes qui sauront l'utiliser, et en simplicité d'implémentation éventuelle.

> le slot 11 c'est un veritable slot qui est incorpore dans la notation T1234, ta pa besoin de modifier pour ca, tecrit 11 et c fini. c'est donc dire que ca fait parti du module de base

Je ne l'ai pas nié.

> > Sauf le module 6, qui est relativement différent. À ce sujet, pas besoin d'une syntaxe compliquée pour décrire l'utilisation d'un stylo parmi plusieurs. Il suffirait de rajouter avant le trick (with nom-du-stylo), ou nom-du-stylo est une chaîne de caractères arbitraire décrivant le stylo, et laissée à la discrétion du breakdowner ("pen 1" et "pen 2" à défaut, ou "red mx" et "blue kt" si le combo utilise ces deux stylos, etc.).
>
> bin justement, t'aurai juste a ecrire avec le bracket system:
>
> [RED MX]blah blah blah[/RED MX]

Sur ce point précis, la syntaxe avec des parenthèses est largement suffisante, et s'intègre mieux au langage actuel. On suppose évidemment que lorsque l'on écrit une breakdown tel que (with pen 1) A > B > C > D > (with pen 2) E > F, les tricks B, C, D sont également réalisés, comme le 1 avec le stylo 1, et le trick F est réalisé, comme le E, avec le stylo 2.

D'ailleurs, si on rajoute « / » comme indicateur de négation, on pourrait écrire (with pen 1) A > (/with pen 1) B, ce qui est sémantiquement et visuellement semblable à la notation des bracket, mais qui modifie beaucoup moins la nomenclature actuelle.

Là où ça marche moins bien, c'est pour la parallélisation, une solution consisterait à rajouter une indication entre parenthèses purement grammaticale qui permet de séparer un breakdown en "combo" qui sont des séquences que l'on peut réaliser en parallèle avec d'autres. Ce qui serait faisable avec le bracket system aussi, d'ailleurs.

> faut juste se souvenir que ta besoin d'utiliser les brackets pour garder ca uniforme. ca aide aussi pour le parsing si on besoin de mechaniser ca.

en fait, le problème est que les bracket sont déjà utilisé pour la notation formelle des tricks interrompus. Par exemple, si j'ai un spinner qui s'appelle C et qui fait un Sonic 1.0 23-12 [p s 0.5] ~ { Charge 1.0 13 } - [s 0.5][c], je noterais ça :

> [C]Sonic 1.0 23-12 [p s 0.5] ~ { Charge 1.0 13 } - [s 0.5][c][/C]

Avouons qu'il y a de quoi s'emmêler les pinceaux. Certes, ce problème est facile à éviter, mais il me paraît plus cohérent d'utiliser les parenthèses, qui sont déjà utilisées dans la notation actuelle pour pas mal d'indications.

> ca c'est pas un probleme du concept du modifier, mais plutot de quel symboles concrets tu va utiliser pour

> representer ton information.

En effet.

> a mon avis j'ai choisi ' pour representer main non-dominante pcq ' c'est un symbole tres connu pour represente l'opposition. On voit ce symbole en mathematique et aussi dans d'autres manips (par exemple, cube rubik). Donc je pense que c'est un symbole qui est intuitif a saisir.

OK. C'est toujours moins intuitif que (other hand), mais c'est quand même pas mal.

> j'ai choisir le system bracket [] [/] pcq presque tout le monde utilise deja ce systeme sous la forme de BBCode sur des forums donc la encore, c deja un concept tres familier pour tous.

C'est vrai.

> Mais ce que j'aime vraiment du bracket system, c'est que tu peut ajouter dans ton forum les brackets comme etant un vrai BBCode qui sera formatte par ton forum.
>
> Par exemple, disons que ['] blah blah [/'] deviendrait dans mon forum = **[']blah blah[/']**
>
> ca veut dire que gratuitement, j'obtiens un formattage gratuit de mon breakdown!!!

Certes, mais ça ne s'appliquerait qu'aux parties du breakdown utilisant le bracket system, et normalement il y en a très peu. Ça a pas un grand intérêt dans ce cadre. Par contre, c'est vrai qu'un syntax highlighting et/ou une mise en forme automatique pour les breakdown est une idée intéressante.

> [01:12:34] <Lindor> En même temps, les autres sont tous bêtes
> [01:12:43] <Lindor> soit dit sans vouloir les rabaisser, bien sûr

Zombo
Pen Spinner

Re: [nomenclature] Étendre la notation des fingerslots

 jeu. 30 avr. 2009 19:18

oui tu a raison, je n'ai pas considere le systeme psc qui est en conflit avec le bracket system.

je trouve ca dommage pcq ya pas vraiment de raison pourquoi on utilise [] pour psc, alors que pour un bracket system, [] est necessaire pour avoir un formattage. je serais tente de dire qu'il faudrait changer le systeme PSC pour qu'il utilise les () a la place

> OK. C'est toujours moins intuitif que (other hand), mais c'est quand même pas mal.

other hand c trop long a ecrire quand tu decrit des slots plus complexe comme

1'3-24'

tu peut pas ecrire

(other hand)1(dominant hand)3-2(other hand)4

> Certes, mais ça ne s'appliquerait qu'aux parties du breakdown utilisant le bracket system, et normalement il y en a très peu. Ça a pas un grand intérêt dans ce cadre.

deja si ta un combo 1p2h avec de longues sequences sur la main non-dominante, deja la tu va avoir un visuel qui distingue clairement quel parties sont sur la main dominante, et quel parties sont sur la main non-dominante.

.: Blog - Music Rotation - **Classical Music 101**


Phlogistique
Wikititeur



Re: [nomenclature] Étendre la notation des fingerslots

jeu. 30 avr. 2009 20:53

> **zombo a écrit :**
> oui tu a raison, je n'ai pas considere le systeme psc qui est en conflit avec le bracket system.
>
> je trouve ca dommage pcq ya pas vraiment de raison pourquoi on utilise [] pour psc, alors que pour un bracket system, [] est necessaire pour avoir un formattage. je serais tente de dire qu'il faudrait changer le systeme PSC pour qu'il utilise les () a la place

À vrai dire je trouve qu'il serait moins adapté, sémantiquement parlant, d'utiliser les parenthèses pour ça. Généralement, on a plus tendance à utiliser les parenthèses pour donner des indications sur la manière d'exécuter le trick et non sur le trick lui même (à l'exception des "impulse"). Néanmoins, c'est un problème très mineur.

> > OK. C'est toujours moins intuitif que (other hand), mais c'est quand même pas mal.
>
> other hand c trop long a ecrire quand tu decrit des slots plus complexe comme
>
> 1'3-24'

C'est vrai.

> deja si ta un combo 1p2h avec de longues sequences sur la main non-dominante, deja la tu va avoir un visuel qui distingue clairement quel parties sont sur la main dominante, et quel parties sont sur la main non-dominante.

C'est un usage. Ça sert aussi pour le 2P1H et le 2P2H. Mais ça reste très limité.

> [01:12:34] <Lindor> En même temps, les autres sont tous bêtes
> [01:12:43] <Lindor> soit dit sans vouloir les rabaisser, bien sûr

Zombo
Pen Spinner

Re: [nomenclature] Étendre la notation des fingerslots

ven. 1 mai 2009 05:08

je ne suis pas vraiment concerne pas l'usage present d'une telle notation, c'est plus par mesure proactive, pour creer un systeme "future-proof"



.: Blog - Music Rotation - **Classical Music 101**